

LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS

BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP Karate

LORICIEL

PROEIN

PLANETA DeAGOSTINI



LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS

Edita: Editorial Planeta-De Agostini, S.A.

Fascículo 4

Presidente: José Manuel Lara
Consejero Delegado: Antonio Cambredó
Director General de Coleccionables: Carlos Fernández
Director Editorial: Virgilio Ortega
Director General de Producción: Félix García

Realización: Ediciones Tutor
Redactores y colaboradores: José Emilio Barbero, Enrique Maldonado Rollizo, Saúl Braceras

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

ISBN Obra completa: 84-395-3393-4
ISBN Fascículos: 84-395-3394-2
Depósito Legal: B-29.254/1994

Fotocomposición y fotomecánica: Commeta
Impresión: Cayfosa, Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

Editorial Planeta-De Agostini garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España):
Servicio de atención al cliente: Tel. (93) 731 06 18*
Planeta-De Agostini, Apartado nº 93103, 08080 Barcelona

Distribuye para España: Marco Ibérica Distribución de Ediciones, S.A., Carretera de Irún, km 13, 350, variante de Fuencarral - 28034 Madrid.

El P.V.P. en Canarias, Ceuta y Melilla incluye los gastos de transporte.

IMPORTANTE
Pida a su proveedor habitual que le reserve un ejemplar de **PC GAMES**. Comprando siempre sus fascículos en el mismo quiosco o librería, usted conseguirá un servicio más rápido, pues nos permite la distribución a los puntos de venta con mayor precisión



Sabemos que algunas de las más famosas estrellas del cine de acción, como, por ejemplo, Jean Claude Van Damme, han conseguido fomentar en ti un cierto interés por el Kick Boxing. Practicarlo en la realidad, puede llegar a ser realmente duro e incluso podría costarte algún que otro soberbio moratón en tu cara. Estamos seguros de que te encanta competir en todo, o casi todo, con tus mejores o peores amigos, y por eso hoy te presentamos uno de los juegos más espectaculares que existen referido a la disciplina del Kick Boxing: "Best of the Best".

REQUISITOS:

La dificultad que puede suponer el ir superando uno tras otro a los más prestigiosos rivales de esta competición no tiene nada que ver con la facilidad de instalación del juego. Deberás, eso sí, poseer un ordenador que cumpla como mínimo los requisitos siguientes: Un PC-AT 286, un Disco Duro con al menos 5 Mb. libres, un monitor EGA, VGA o MCGA, una Unidad de disquete de 3 1/2" HD (alta densidad, 1.4 Mb.) y 512 Kb. libres de Memoria RAM.

Si tu ordenador posee estas cualidades o incluso las supera, mejor que mejor, ya que podrás disfrutar al máximo con la fuerza gráfica del juego.

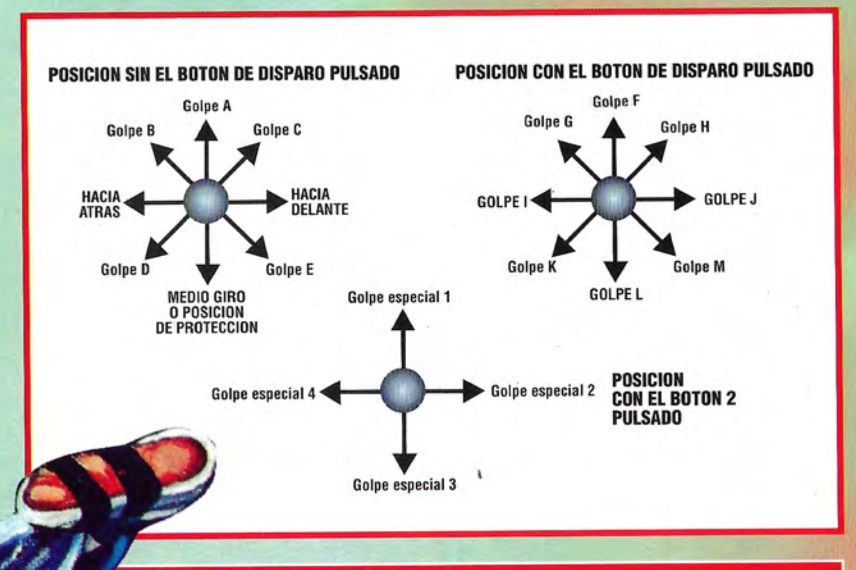
Cada vez que quieras disfrutar plenamente del juego, deberás situarte en el directorio donde quedó instalado (recuerda que se llama KICK) y, desde allí, activarlo. Digamos que lo que deberías hacer es, más o menos, esto:

1º. Enciende tu ordenador.

2º. Una vez cargado el DOS, y con el cursor en C:>, teclea lo siguiente: CD\KICK y pulsa a continuación (ENTER).

3º. Como ya te encuentras dentro del directorio deseado, bastará con que teclees: KICK y pulses (ENTER) para comenzar el juego.

Para conseguir un óptimo control sobre tu luchador, deberás tener en cuenta que éste puede ser manejado, bien mediante el teclado de tu ordenador o con un joystick. Las diferencias reales entre un sistema o el otro variarán con respecto a tu habilidad dáctil (dedo a tecla) o prensil (mano a joystick). Si estás bien entrenado en cualquiera



INSTALACION:

Para instalar "Best of the Best" deberás seguir simplemente los siguientes pasos:

1º. Enciende tu ordenador.

2º. Una vez cargado el DOS, y con el cursor en C:>, introduce el DISCO A en la unidad de disquete de tu ordenador.

3º. Teclea lo siguiente: A: y pulsa a continuación (ENTER) (siempre en el caso de que la unidad donde tengas introducido el disquete se denomine A).

4º. Seguidamente escribe : INSTALL y pulsa nuevamente (ENTER).

5º. El programa de instalación irá automáticamente cargando archivos dentro de tu disco duro. Una vez que haya completado el Disco A, se detendrá y te pedirá que introduzcas el disquete etiquetado como DISCO B. Saca el Disco A de la disquetera e introduce en ella el Disco B. Una vez realizada esta operación, pulsa (ENTER).

6º. Una vez completada toda la instalación, en tu disco duro habrá un nuevo directorio denominado KICK en el que habrá quedado instalado el juego.





de estas facetas, no deberá ser muy difícil imponerse a los reiterativos ataques que te irán lanzando tus adversarios. Es conveniente que practiques con detenimiento cada una de las técnicas que te mostramos en las figuras siguientes, para que puedas sacar el máximo rendimiento a tus posibilidades.

Si te has decidido por el teclado, deberás saber que la tecla de disparo que se corresponde con el botón 1 del joystick es la barra espaciadora o la tecla Enter y que, en el caso del botón 2, estamos hablando de las teclas Ctrl o Alt del teclado.

Las distintas direcciones que puedes conseguir con el joystick son las mismas que te otorgan las teclas de dirección de tu teclado. Otras teclas importantes son:

F1. Activa el modo de grabación durante el combate.

P. Activa la Pausa.

Esc. Salida al menú principal del juego.

Sobre todo recuerda que Zamora no se ganó en una hora y que solamente a fuerza de practicar lograrás vencer a los mejores. ¿Quién puede decir que no seas tú el elegido para arrebatarle el cinturón de campeón al inigualable André Panza, triple campeón del mundo de Kick Boxing?

EN MARCHA

Déjanos ser tu mánager durante tus primeros pasos en la competición, para que puedas hacerte una ligera idea de cómo habrás de desenvolverte en el juego.

Inicialmente, aparece una pantalla en la que se muestran varias opciones (también explicadas en el Manual de Usuario que acompaña al juego), que deberás considerar antes de comenzar la pelea. Dichas opciones son:

GRADING. Este apartado muestra dos tipos de clasificación establecidos por las ganancias (dólares) o por los trofeos. Tu objetivo será entrar en alguna o ambas clasificaciones e ir escalando puestos.

CONTROL. Esta sección especifica de qué manera van a ser controlados ambos contendientes. Las opciones a elegir serán: teclado, joystick o PC, siendo ésta última la que maneja el ordenador directamente.

SELECT HITS. La selección de golpes nos permitirá seleccionar 13 golpes diferentes para nuestro luchador, que podrán ser aplicados durante el combate. La elección de una buena combinación de golpes puede ser la llave del éxito.

PHYSICAL TYPE. Ni que decir tiene que mantener una forma física correcta será vital en el momento del combate. Estos valores determinan asimismo la capacidad de tus oponentes y establecen las comparaciones oportunas para que prepares convenientemente cada pelea. Tendrás que ir mejorando paulatinamente tus valores de fuerza, resistencia y reflejos, para valorar con mayor exactitud tus progresos en el juego.

ANOTHER BOXER. Esta opción te permitirá variar de luchador de manera instantánea.



MANOS A LA OBRA

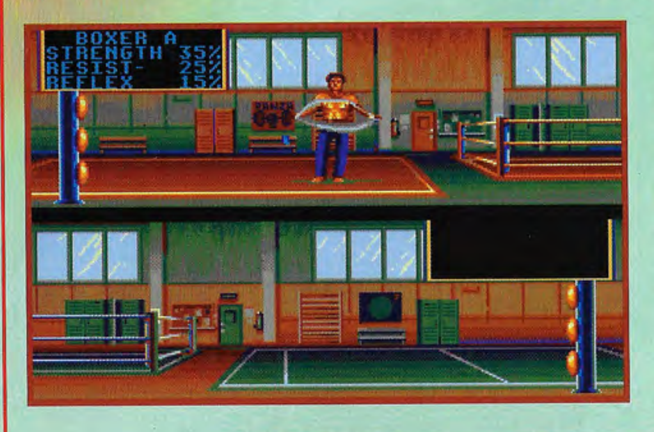
OPTIONS. Se trata de unos valores adicionales que te permitirán ajustar algunas de las condiciones del combate a tu criterio, tales como el número de asaltos, la grabación de los progresos de tus características, etc...

PREVIEW. Nada mejor que visionar algún combate de tu siguiente oponente para conocer su forma de combatir y estudiar todos y cada uno de sus puntos débiles.

MATCH. Llegó la hora del combate y ya sólo puedes demostrar que estás perfectamente preparado para hacer frente a tu rival y vencerle con tus mejores armas.

TRAINING. El entrenamiento te ayudará, mediante una sencilla tabla de ejercicios, a mejorar tus dotes físicas. Las tres claves del perfecto luchador de Kick Boxing que deberás trabajar a fondo son: fuerza, resistencia y reflejos. Un buen manejo de la cuerda, una correcta sesión de pesas y un cuidado tratamiento de tus reflejos te ayudarán a mejorar de manera considerable.

GRABAR TUS MEJORES COMBATES. Otra de las opciones que te pueden servir para corregir alguno de los defectos que tengas en los combates es la función de grabación. Esta función se activa mediante la tecla F1 al principio de cada combate y se maneja de una manera simple y sencilla. Como puedes ver, cuentas con los métodos tecnológicos más avanzados para mejorar tus opciones.





INTRODUCCION

Desde siempre, los técnicos y creadores de juegos habían querido llenar el vacío que suponía la falta de juegos de lucha que fueran realmente competitivos dentro del espectro de ocio en general. Llegado el momento de ponerse manos a la obra, se recurrió, como es obligado en estos menesteres, a la experiencia de alguien que tuviera tradición dentro del mundo del Kick Boxing. Todas las miradas apuntaron hacia un solo nombre: André Panza, triple campeón del mundo de Kick Boxing y doble campeón de Europa de Boxeo Francés, además de otros tantos galardones que le encaraman a la primera posición de preferencias. Su colaboración, además de ser inestimable, habría de convertirse en inevitable. Este hecho supuso el nacimiento de uno de los proyectos más ambiciosos y arriesgados que se puede plantear una compañía. Un proyecto que se ha convertido en un rotundo éxito, tal y como comprobarás cuando te pongas "manos a la obra". La participación de André Panza se hace notar en cada uno de los perfectos golpes que cada competidor lanza, y eso lo agradece el jugador de una manera muy especial. "Best of the Best" es, hoy por hoy, el máximo exponente en cuanto a juegos de lucha tradicional se refiere; no hay dudas.

El buen manejo que hagamos del joystick o el teclado será la clave principal para obtener la victoria.



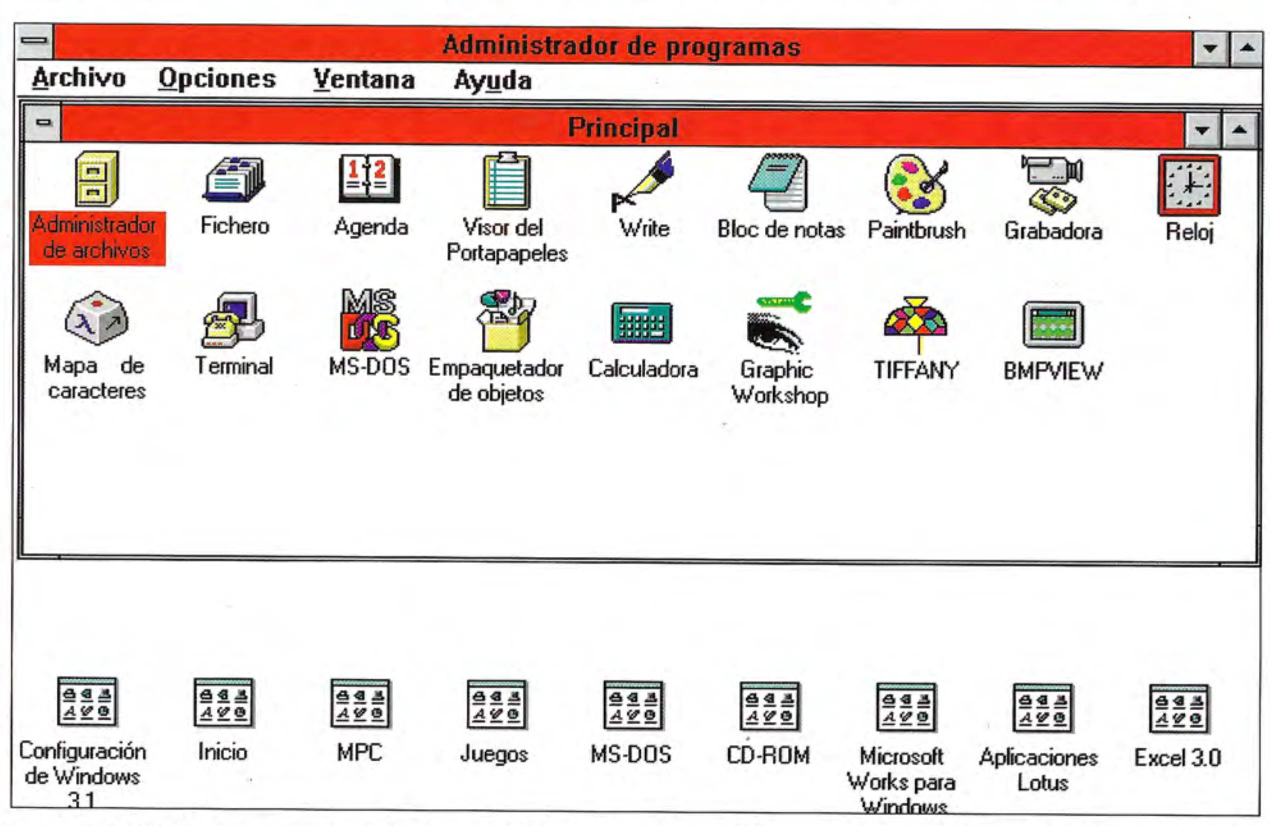


Multimedia es una palabra que está de moda. Desde la aparición de las tarjetas de sonido y el CD-ROM en los PC's, este concepto ha tomado una gran fuerza con las siglas MPC (Multimedia PC).

EL PC MULTIMEDIA - I

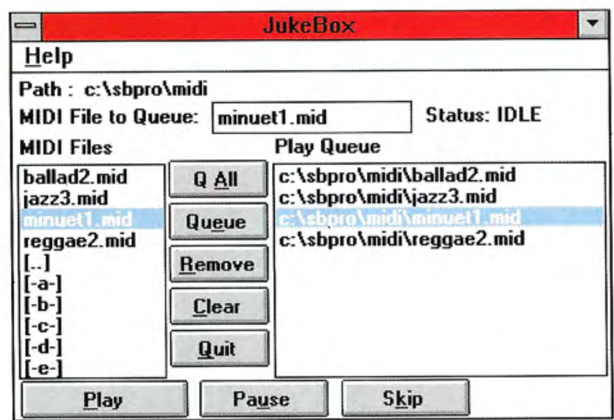
¿Qué es multimedia? Multimedia es, como la propia palabra indica, la unión de muchos medios. En el ordenador se trata de la unión sincronizada de sonido e imágenes.

Se puede decir que el término multimedia existe desde que existen los cinco sentidos en el hombre, pero su uso en el PC sólo ha tomado fuerza con la aparición de las tarjetas de sonido y de las unidades lectoras de CD-ROM. Pero ¿por qué? La razón de todo esto es obvia: la inclusión del CD-ROM nos da un soporte ideal para el almacenamiento de imágenes y sonido. En un CD-ROM pueden caber más de 600 Mb de información, y si además se utilizan técnicas de compresión, la cifra se dispara. Teniendo en cuenta que una



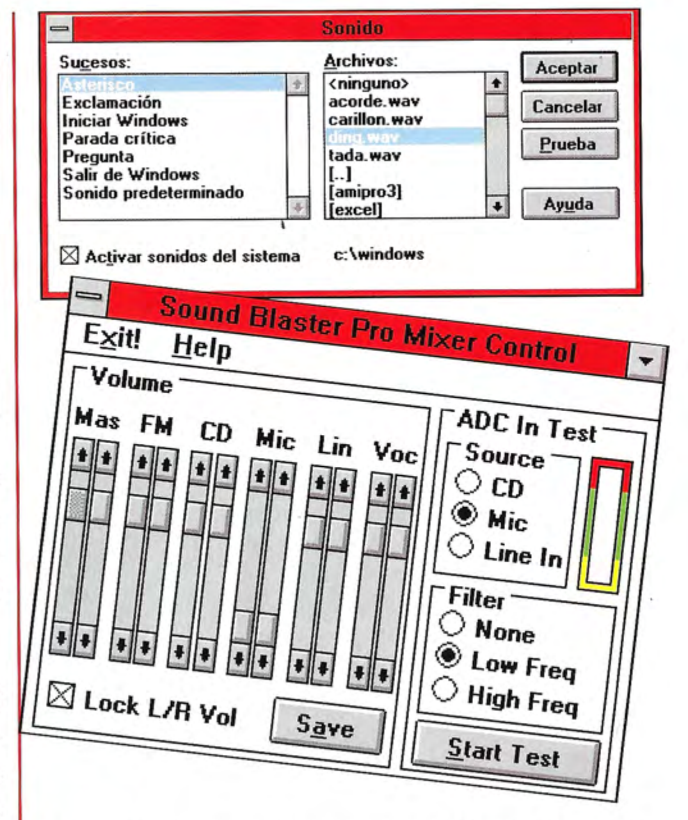
La cantidad de Megas libres en tu PC es un dato a tener en cuenta a la hora de instalar aplicaciones de tipo MPC.





canción digitalizada en alta fidelidad ocupa un buen número de megas de información, entenderemos la necesidad de este soporte. Para que te hagas una idea, en un mega o Mb cabrían 104.857 letras de un texto.

Los juegos que normalmente dicen ser MPC son aquellos que, efectivamente, tienen sonido e imagen. El sonido y las imágenes de estos juegos suelen venir en forma de minivideos que se ejecutan bajo Windows, donde el término MPC ha tomado más fuerza, de tal forma que todos los juegos que dicen ser MPC se ejecutan bajo Windows. La razón del éxito de Windows es que se establece un en-



Hay un buen número de programas del entorno multimedia que pueden acoplarse, tras una correcta configuración de todos los parámetros, a nuestras necesidades y proporcionarnos muchas horas de entretenimiento e investigación.

torno común y homogéneo que no ofrece tantas incompatibilidades como el MS-DOS estándar. Sin embargo, Windows no es capaz de desbancar al MS-DOS estándar en la ejecución de programas, ya que es mucho más lento al ser un entorno gráfico que se ejecuta bajo MS-DOS.

COMPONENTES DE UN EQUIPO MULTIMEDIA

Para que los conceptos sean más claros, se puede pensar que un equipo multimedia es aquel capaz de mostrar vídeo en tiempo real (continuado) que incluya voces digitalizadas. Si eres capaz de ver de alguna forma respetable una minipelícula en tu PC, es porque dispones de un equipo multimedia.

Las especificaciones mínimas de lo que es un equipo multimedia son: un procesador 386 o superior, 40 Mb de disco duro, una tarjeta VGA normal, una tarjeta de sonido y una unidad lectora de CD-ROM. Estas especificaciones han sido mejoradas recientemente a un segundo nivel, y estamos seguros de que seguirán aumentando para llegar a mostrar vídeo a pantalla completa en tiempo real con resolución SVGA y sonido digital de alta fidelidad en programas interactivos (en los que se puede actuar y cambiar acciones).

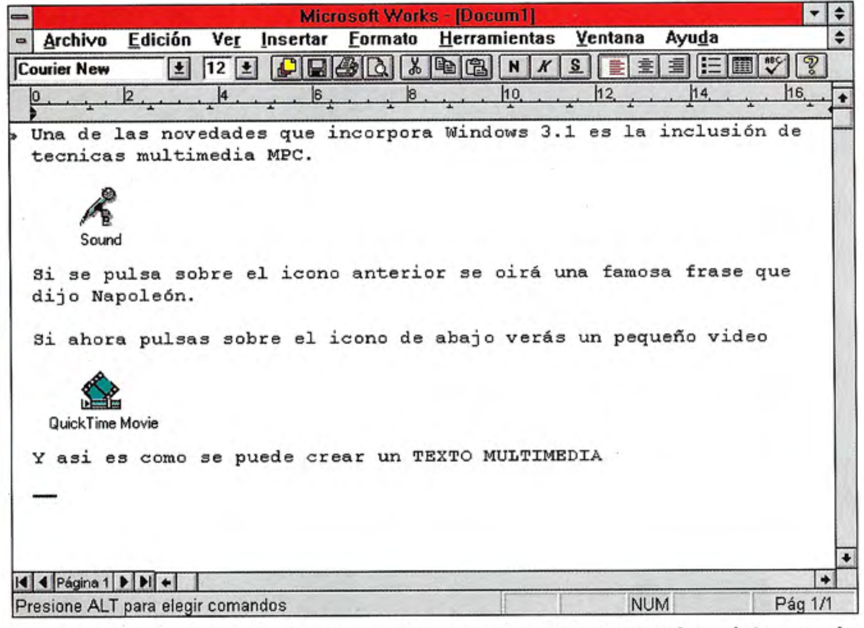
Para poder sacar partido a los juegos MPC existentes en la actualidad en el mercado, es necesario disponer de un ordenador 386/33 Mhz con 4 Mb de RAM y un disco duro de al menos 100 Mb. Para aprovechar





La mayoría de los dispositivos multimedia van acompañados de la documentación necesaria para su instalación.

En el mercado multimedia actual existe gran variedad de modelos de tarjetas y otros dispositivos.



La mayoría de las tarjetas de sonido cuentan con avanzados sistemas de tratamiento de voz que podrás utilizar sin grandes dificultades.

totalmente el software MPC es conveniente poseer un PC 486/50 Mhz con SVGA. Como veis, cuanto más equipo pongamos en manos del software MPC, mejores resultados obtendremos.

LA TARJETA DE SONIDO

La tarjeta de sonido cumple la misión básica de evitar tener que escuchar los molestos sonidos del altavoz del PC y ofrecernos la mejor calidad musical posible, la del sonido digital de alta fidelidad (44,1 Hz), que es lo más que puede percibir nuestro oído. Si conectamos la salida de audio de nuestra tarjeta a un buen amplificador, veremos que el sonido que emite no tiene nada que envidiar al de nuestra música favorita. La calidad de alta fidelidad sólo está disponible en algunas tarjetas, como, por ejemplo, la Sound Blaster Pro, la Gravis Ultrasound y la Sound Man 16.

De las tarjetas de sonido, Sound Blaster y la AdLib son las más famosas del mercado. De estas tarjetas hay muchos modelos en el mercado a diferentes precios, desde las estándar hasta auténticos kit multimedia que transforman nuestro PC normal en una plataforma multimedia. Estos kit son de fácil instalación y muy recomendables.



Los avances multimedia que se han añadido a algunos juegos mejoran en gran medida su calidad.

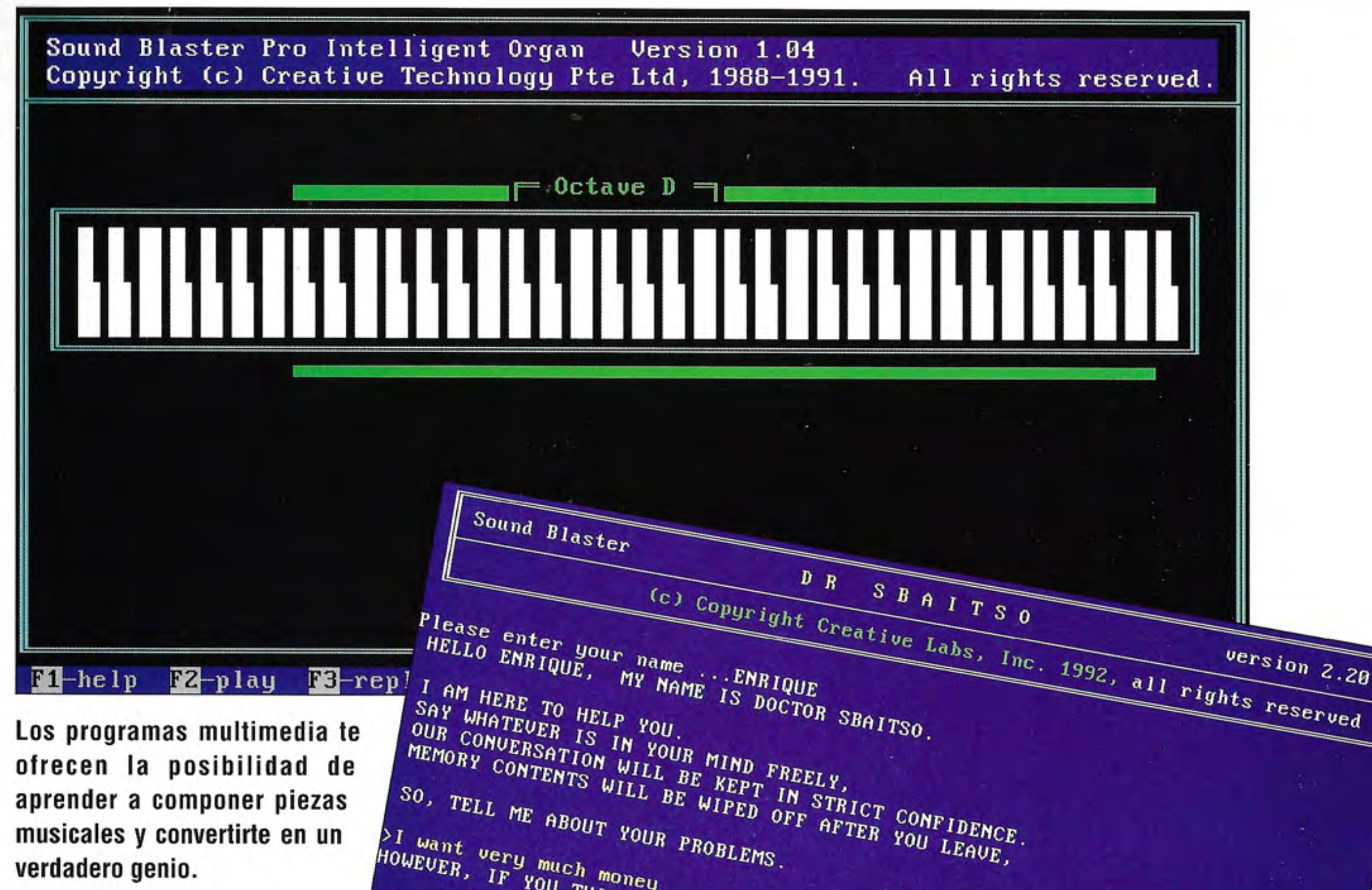
Otros elementos a tener en cuenta son las entradas y salidas de la tarjeta. Una buena tarjeta deberá incluir un selector de volumen accesible, una entrada para introducir un micrófono que nos permita grabar nuestra voz, una entrada audio y una salida para conectar unos altavoces o el propio PC a un amplificador. Otra conexión útil es una entrada MIDI, que en los modelos estándar de tarjetas Sound Blaster es el puerto de juegos, si no dispones de este kit, puedes adquirirlo por separado. Es conveniente que la tarjeta se pueda instalar fácilmente y de muchas formas diferentes, aunque normalmente los ajustes de fábrica funcionarán a la primera .

Algunas tarjetas de sonido incluyen una conexión especial para poder utilizarlas como controladoras de CD-ROM, lo que permite ahorrar una ranura de expansión, esto es, la que ocuparía una controladora específica para el CD-ROM.



Cuando ejecutes un juego y se te pida la configuración y marca de tu tarjeta de sonido, deberás seleccionar altavoz PC si no tienes ninguna tarjeta, o seleccionar de la lista tu tarjeta de sonido. Más adelante se te pedirá la configuración de la misma. En las tarjetas Sound Blaster, la configuración por defecto es 220h como dirección del puerto, IRQ 7 como interrupción y DMA 1 como canal; si no sabes qué poner, prueba estos valores, ya que suelen ser los establecidos por los fabricantes.

Una advertencia: en el mercado hay muchas tarjetas de sonido que dicen ser totalmente compatibles con Sound Blaster, pero que a veces no lo son. Si tu tarjeta falla al emular



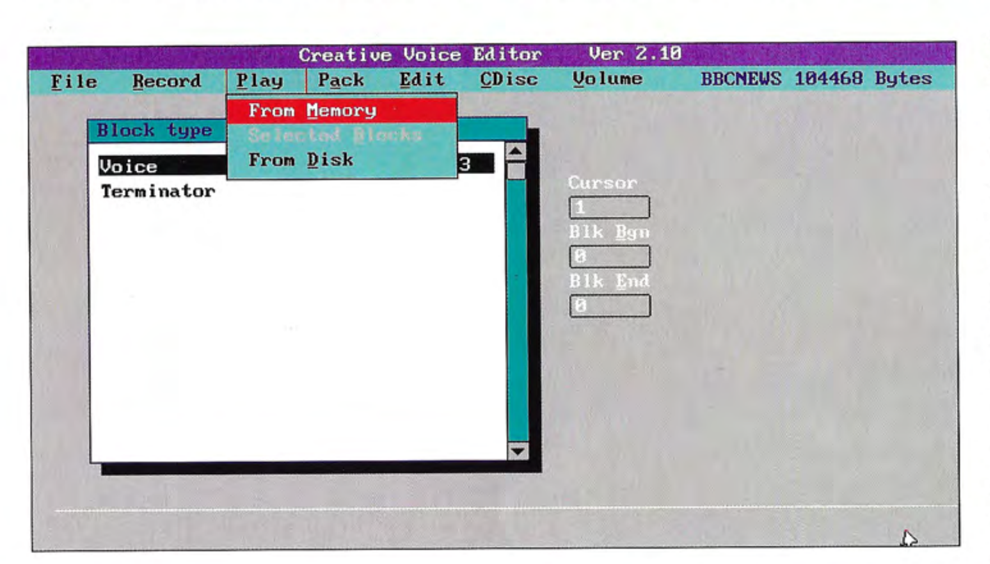
Los programas multimedia te ofrecen la posibilidad de aprender a componer piezas musicales y convertirte en un verdadero genio.

la tarjeta Sound Blaster, posiblemente no sea compatible. La única tarjeta que no da problemas emulando la Sound Blaster es la propia Sound Blaster en sus diferentes versiones. Todos los juegos que utilizan tarjetas de sonido emplean la Sound Blaster.

Aunque, generalizando, la Sound Blaster sea la mejor a la hora de utilizar en juegos, no quiere decir que sea la mejor del mercado. Pero a nosotros lo que nos importa es que los juegos utilicen nuestra tarjeta de sonido. Dentro de Sound Blaster hay muchos modelos; según nuestras necesidades, tal vez el más popular hasta ahora sea la Sound Blaster Pro.

Otras tarjetas de mucha calidad que comparten, aunque en menor medida, el éxito con la Sound Blaster son la Gravis Ultrasound, la AdLib Gold, la Pro Audio Spectrum y la tarjeta Roland para profesionales del sonido.

Conectando un par de altavoces a tu tarjeta de sonido lograrás que tus programas ganen en calidad auditiva.

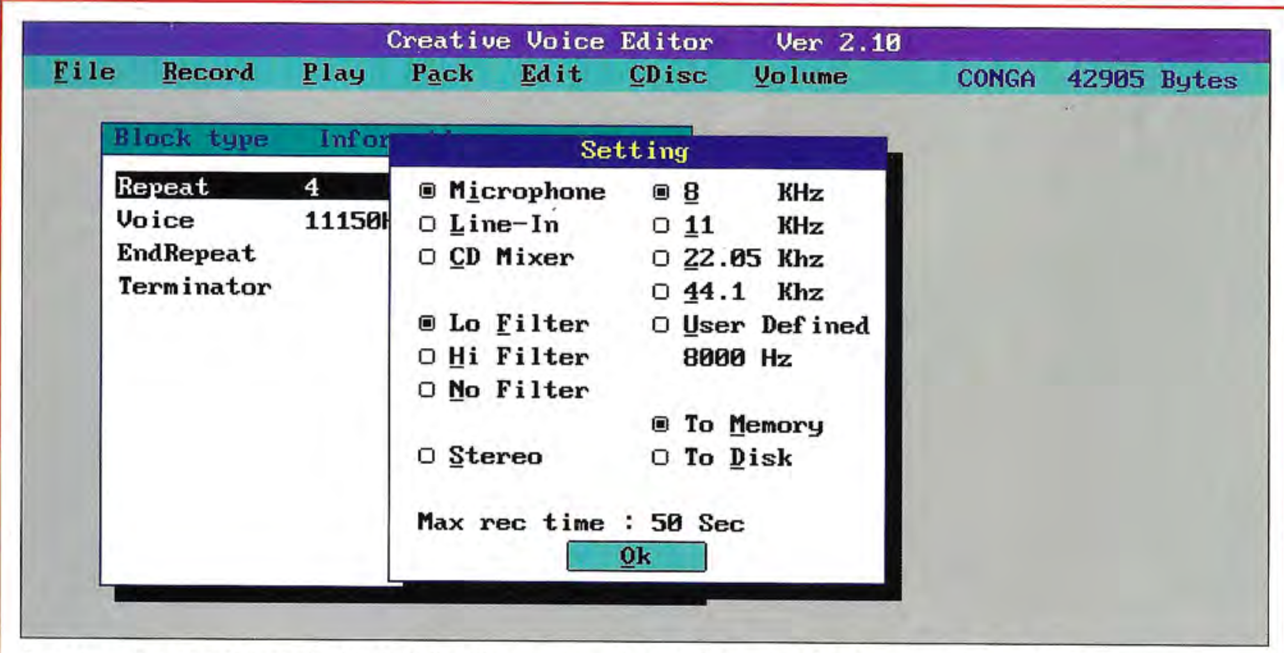


Los editores de voz se convierten en una parte importante para el usuario de dispositivos multimedia.

Un último consejo sobre las tarjetas de sonido cuando no te funcionen en un único juego: asegúrate de que éste admita tarjeta de sonido y que sea el modelo que tú tienes; comprueba que el volumen esté correctamente ajustado; asegúrate de que los altavoces o cascos han sido conectados a la salida correcta y de que introdujiste bien todos los parámetros. Las tarjetas de sonido dan algún quebradero de cabeza a sus nuevos usuarios hasta que éstos aprenden todas las especificaciones de su configuración.

¿QUE SE PUEDE HACER CON UNA TARJETA DE SONIDO?

Las tarjetas de sonido le dan un nuevo sentido al PC. Los PC's actuales disponen de vis-



La correcta parametrización, tanto del software como de la tarjeta, será la clave de su buen funcionamiento.

ta (cámaras de vigilancia, escáner, etc.), oído (reconocimiento de voz, emisión de sonidos), tacto (robots controlados por PC, periféricos como el joystick), y tal vez en un futuro tengamos el gusto y el olfato.

La mejor forma de ver cuáles son las posibilidades que tienen las tarjetas de sonido es utilizar los programas que siempre se incluyen de regalo junto con las mismas.

Como ejemplo citaremos de nuevo la tarjeta Sound Blaster. Esta incluye un programa llamado VEDIT, que sirve para editar y reproducir voz. Con un micrófono es posible introducir voz en el PC y que éste la reproduzca en un futuro. La grabación del sonido se puede realizar a diferentes niveles de calidad (o frecuencias de muestreo), que se miden en Khz (miles de tomas por segundo); cuanta mayor calidad apliquemos a una grabación, mejor calidad obtendremos después al reproducirla, pero también ocupará un mayor tamaño en el disco duro. Los sonidos grabados con la tarjeta Sound Blaster se graban en archivos con la extensión *.VOC (por ejemplo, SONIDO1.VOC). Estos archivos se pueden transformar después en ficheros *.WAV, que son aquellos que escuchamos cuando trabajamos en Windows con una tarjeta de sonido instalada.

Otro de los programas simpáticos que se incluyen con la tarjeta de sonido es el Dr. Watson. Este programa nos presenta un médico con mucho sentido del humor que es capaz de seguir una conversación (con muchas limitaciones). Oirás al médico de viva voz. Este programa también te sirve para leer textos en formato ASCII (que es el formato más simple que todos los procesadores de texto pueden utilizar), aunque la pronunciación tiene acento inglés.

Un tercer programa, muy divertido, en especial para los más pequeños de la casa, es PARROT. Este programa nos presenta un simpático loro que repetirá todo lo que digamos a través de un altavoz conectado a la tarjeta de sonido.

La tarjeta Sound Blaster también incluye toda una serie de programas para la reproducción de archivos *.CMF y archivos MIDI con la extensión *.MID, para uso del lector de CD-ROM, como un CD musical (en caso de que tengamos uno instalado) y utilidades para unir muchos archivos de sonido en uno solo.

Después de valorar adecuadamente tu capacidad de combate, y tras verificar la correcta composición de todas y cada una de las opciones que te ofrece el juego, puede decirse que estás preparado para enfrentarte a tu primer combate.



Es muy normal, una vez visualizados todos y cada uno de los adversarios del juego, pretender inicialmente el enfrentamiento directo con el Sr. Panza. Craso error, del que enseguida serás avisado con un expeditivo mensaje que te desinflará de golpe la ilusión de alcanzar metas tan altas de manera tan rápida. Aun así, persiste en tu intento de escalar al podio de la fama cual relámpago y conseguir, al fin, enfrentarte a un adversario que posea un trofeo de calidad intermedia. El aviso no aparecerá, pero sería aconsejable preparar un buen botiquín para después del combate, ya que, por desgracia, ningún luchador realiza concesiones, ni siquiera a un principiante como tú.



Una vez avisado sobre el riesgo que supone intentar avanzar a pasos agigantados, estamos en la obligación de recomendar que, para empezar, elijas, que los hay, contrincantes cuyas características se encuentren más a la altura de tus posibilidades reales. Solamente venciendo en estos combates, podrás ir adquiriendo la experiencia necesaria para optar a mayores metas.



Tu ánimo subirá muchos enteros cuando, después de un corto período de prácticas, observes que los primeros adversarios pueden ser eliminados del ring con un rotundo K.O. Mal momento para la euforia. A partir de este instante, cada uno de los nuevos luchadores no te concederá una sola oportunidad y habrá que recurrir al estudio más profundo de técnicas y tácticas ofensivas y defensivas. No olvides que llegar a ser campeón es una meta casi imposible si las cosas no se realizan de la manera más estudiada posible.

RAMILLETE DE CAMPEONES

En tu camino hacia el éxito, deberás derrotar y conquistar los títulos obtenidos por todos y cada uno de los 16 boxeadores que componen la plantilla de participantes en este juego. La tarea no será nada fácil, como ya estás pudiendo imaginarte. Vamos, pues, a describírtelos uno por uno a fin de que puedas empezar a trazarte tu propia estrategia de combate.

NIVEL BAJO. No mantienen una buena forma desde hace varios años, por lo que no deberán suponer ningún obstáculo frente a tu ilusión de hacerte un hueco entre los mejores.

TSONG PO. Tailandés de 31 años.
WOODMAN. Canadiense de 29 años.

NIVEL BAJO/MEDIO. Frente a estos adversarios, deberán hacer acto de presencia algunas de tus mejores habilidades de ataque y defensa. Ellos son el primer baremo para medir tus verdaderas posibilidades en esta competición.

LEBLANC. Belga de 25 años
WATANABE. Japonés de 27 años.
IVANOFF. Ruso de 25 años.
THE LORD. Americano de 29 años.

NIVEL MEDIO. Aquí ya no valen pruebas y habrás de estar muy preparado para solventar cada uno de los combates. No puede haber descanso ni concesiones. El más mínimo error será aprovechado por tus adversarios de manera contundente.

CHAN LEE. Chino de 32 años.
GOLD MAN. Australiano de 35 años.

NIVEL MEDIO/ALTO. A estas alturas no hay consejos que valgan; solamente tu propia experiencia y habilidad pueden hacer frente a luchadores verdaderamente "curtidos" en grandes combates.

FLIMRICK. Sueco de 29 años.





HELMUTT. Alemán de 34 años.
FURNARY. Italiano de 30 años.
GONZALES. Mejicano de 28 años.

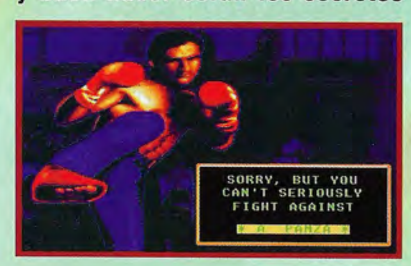
NIVEL ALTO. Si has llegado hasta aquí, es de suponer que estás preparado para enfrentarte a los verdaderos dioses de la categoría y llegar al combate final con alguna aspiración. La suerte y la buena preparación jugarán un papel muy importante.

SIMPSON. Neozelandés de 32 años.
KUN LIEM. Coreano de 33 años.
COGNEUR. Francés de 30 años.

FUERA DE CONCURSO. He aquí el último escalón que queda por subir. El enemigo que se esconde en esta categoría posee las mejores aptitudes para dejarte K.O. en un único movimiento. Recuérdalo cuando decidas lanzarte alocadamente sobre él.

PANZA. Francés de 35 años.

Una vez hechas las presentaciones, puedes hacerte una ligera idea de lo que se te avecina. Tu paciencia y buen hacer serán los secretos



que deberás explotar para ir avanzando en una carrera muy difícil; te lo aseguramos.

A estos enemigos "registrados" se les unirán otros seis no menos espectaculares que deambulan por las calles celebrando peleas ilegales. Estos adversarios sorpresa te invitarán a sus fiestas cuando hayas superado un determinado número de victorias. Si les ganas, tus niveles de fuerza, resistencia y reflejos se incrementarán a buen nivel, pero si pierdes... Menos mal que en este tipo de combates no existen ni reglas ni árbitros, por lo que podrás realizar alguna que otra maniobra poco ortodoxa para mandar a "dormir" a tu contrincante, única forma de que seas declarado vencedor.

OTROS ASPECTOS

Una vez que estés correctamente informado de todas y cada una de las particularidades de este juego, podrás adentrarte en otros aspectos que son igualmente fundamentales para el mejor desarrollo de cada combate.

Obviamente, la capacidad de tus contrincantes irá avanzando a medida que tus propias cualidades mejoren con un correcto adiestramiento en cada una de las técnicas de combate que decidas utilizar como básicas. Como ya te dijimos con anterioridad, existen hasta un máximo de trece golpes, entre los que podrás elegir para preparar tus combates. La variedad es grande, motivo por el cual deberás pensar mucho antes de seleccionar aquellos que se adapten más aceptablemente a tu habilidad frente al teclado o el joystick, ya que, si eliges golpes que supongan una combinación excesivamente complicada de efectuar, o muy lenta de ejecución, te podrías convertir en presa fácil para un adversario cuya cualidad primordial sea la rapidez y continuidad de golpes.

Por otra parte, el buen control de las técnicas defensivas será de importancia vital a la hora de hacer frente a los ataques de tus oponentes. Una buena defensa producirá con total seguridad un ataque más efectivo sobre un adversario que

ha descubierto su guardia para lanzar el golpe. Te aconsejamos entrenar más tiempo sobre la defensa que sobre el ataque, pues tu resistencia a los golpes no será demasiado efectiva en las primeras peleas.



Recuerda siempre que antes de comenzar un combate deberías consultar las características de tu adversario y compararlas con las tuyas para evitar sorpresas desagradables.

EL COMBATE

Cuando llegue el momento cumbre para el que te habrás estado preparando y practicando sin desmayo durante algún tiempo, habrás de tener en cuenta cada una de las reglas que están establecidas. Cuando el combate vaya a comenzar, una azafata te indicará el número de asalto que comienza (que tú puedes establecer mediante el panel de opciones).

En cada asalto puedes realizar dos golpes especiales de los cuatro con los que cuentas. Estos podrán ser controlados mediante los tres círculos de color amarillo que figuran junto al nombre del boxeador.

En la pantalla del ring puedes apreciar con facilidad los dos elementos principales del desarrolo del combate: las cuatro luces de color amarillo que están situadas sobre el jugador y el cronómetro que se encuentra sobre el árbitro. La misión de las luces no es otra que la de informarte de cuál es tu estado físico en cada momento del combate. A medida que el adversario vaya im-





pactando golpes sobre tu anatomía, la luz irá pasando del amarillo al naranja. Si la cosa no mejora, terminará apagándose. Cuando las cuatro luces estén apagadas habrá que buscar a tu boxeador tumbado e incosciente sobre algún lugar del ring. Lo bueno es que en el caso de tu oponente, puede suceder lo mismo.

En el cronómetro se irá indicando el tiempo que queda para que el asalto finalice, siempre bajo la atenta supervisión del juez de la contienda.

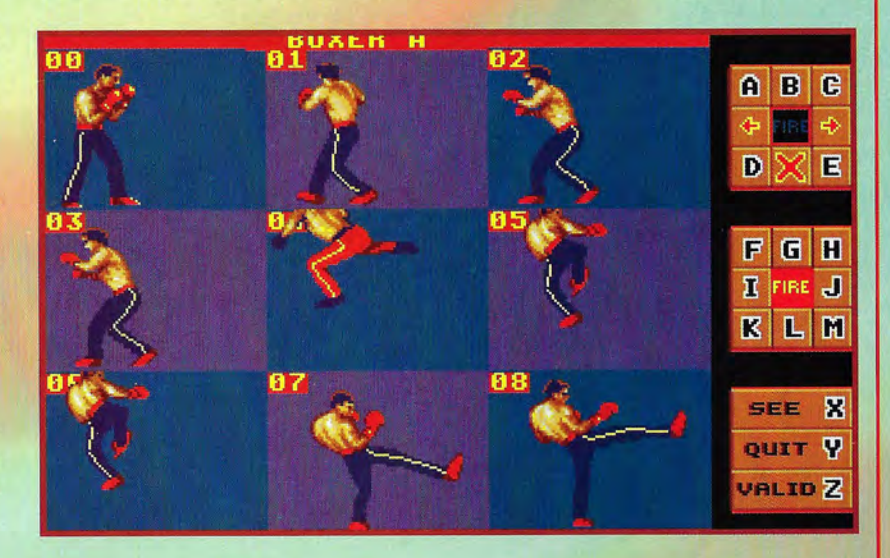
Entre las labores del juez de la pelea, destacan algunas por su importancia:

- Velar por el buen hacer de los luchadores y por el respeto a las reglas establecidas.
- No permitir la misma técnica de golpeo durante tres veces seguidas.
- Permitir que un luchador que ha sufrido un "barrido" pueda levantarse.
- Cuenta de 8 como protección sobre el jugador derribado.
- Cuenta de 10 sobre el luchador caído para certificar el K.O.

Cuando hayas conseguido vencer a tu adversario, y sólo en el caso de que éste tuviera trofeos en su poder, te adjudicarás el trofeo de menor valía que posea y lo llevarás a tus vitrinas. La victoria aumentará tus características y mejorará tu ránking. La derrota, ya te habrás imaginado que realiza funciones totalmente distintas.

LOS GOLPES

Uno de los fundamentos del buen luchador de Kick Boxing es, indudablemente, la cantidad y la calidad de sus golpes. En este juego, el buen uso que hagas de tus téc-



nicas será un punto a favor de tus intereses de victoria. Nos explicamos. Si lanzas muchos golpes contra tu oponente, en los primeros combates no habrá mayores problemas en vencerles debido a que su resistencia no se encuentra a un gran nivel. A medida que vayas enfrentándote a nuevos oponentes, las oportunidades de lanzar muchos golpes decrecen y tus opciones no se ven incrementadas debido a la mayor resistencia del adversario.

La idea básica podría ser que si lanzas los golpes suficientes, muy bien dirigidos y siempre certeros, tus posibilidades aumentarán.





Recuerda que no todos los golpes causan el mismo daño en la fisonomía del contrario, por lo que deberás seleccionar aquellos que causen peores consecuencias a la resistencia adversaria y repetirlos tantas veces como sea necesario.

Otra máxima que podrías aplicar es la vigilancia en la precisión de tus golpes. Si lanzas golpes que no llegan al contrario, pasarán dos cosas inmediatamente: estarás a merced de él y habrás perdido una oportunidad de puntuar. La acumulación repetida de este tipo de errores te llevará a perder con seguridad el combate.

El golpe más efectivo, y que te sirve de pista, es el conocido como "contra", y podemos definirlo como aquel golpe que lanzamos sobre el adversario (y que contacta con él) acto seguido de esquivar el suyo. Es muy difícil conseguir manejar esta técnica a nuestro antojo, pero si logramos definirla en dos o tres ocasiones durante el mismo asalto, entonces tendremos un 75% de posibilidades de alzarnos con la victoria.

Pero no se te olvide que este tipo de golpe es igualmente dañino cuando lo ejecuta el contrario. Tu adversario te estudia continuamente; si repites tus golpes de forma continuada, lo advertirá y adoptará una defensa que te impedirá tocarle. La mezcla de varias técnicas distintas puestas en práctica durante momentos claves del combate evitará que el contrario se encuentre preparado.

El uso de los "barridos" enfada bastante a tu contrincante, además de ponerle un tanto nervioso, pero no será un sistema eficaz si no aprovechas las oportunidades que te otorga el adversario con buenos golpes que superen su guardia.

Y un último consejo: no dejes nunca que tu adversario te arrincone, ya que en esta posición no puedes ejecutar la mayor parte de las técnicas de combate más efectivas.

JUEGOTECA:

- Se denomina Juegos de Simulación Deportiva a aquellos programas que imitan con mayor o menor perfección respecto de la realidad alguna disciplina deportiva. Es decir, el usuario pasa a formar parte, como protagonista, de algún evento competitivo.
- El usuario de Programas de Simulación Deportiva busca, generalmente, juegos sin excesiva complicación en los que fomentar su deseo de competir y ganar a cuantos rivales aparezcan.
- "Best of the Best" es un alto exponente en cuanto a Juegos de Simulación Deportiva se refiere, ya que exige al jugador una gran habilidad y concentración para ir superándose.
- Cada nuevo combate será un reto difícil de superar.
- Fuerza, resistencia y reflejos son las tres reglas básicas que se encargarán de medir tus progresos.
- Con mucha dedicación al entrenamiento y una correcta concentración, podrás llegar muy lejos.
- La calidad, cantidad y precisión de los golpes, otorgarán al luchador muchas posibilidades de victoria.

PUNTO Y FINAL

Si crees que puedes convertirte en el nuevo campeón del mundo de este complicado y duro deporte, ha llegado la hora de que sigas atentamente todas y cada una de las instrucciones y consejos que te hemos facilitado. Ponte los guantes y lánzate al ring más espectacular que puedas encontrar. Enfréntate a los campeones actuales y demuéstrales quién manda.



Para que puedas sacar el mayor provecho de los juegos de la colección, resolver cualquier duda sobre su instalación o funcionamiento o, simplemente disfrutar de ellos, Planeta-DeAgostini pone a tu disposición una línea telefónica especial HOT LINE mientras dure la colección.

Teléfono:

(91) 577 27 97*

Horario: De lunes a viernes de 10.00 h. a 20.00 h.
(En Canarias de 9.00 h. a 19.00 h.)

Planeta-DeAgostini garantiza este servicio, reservándose el derecho de modificar los horarios y su duración en función de las llamadas recibidas.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE PLANETA-DE AGOSTINI

Para consultas de tipo general o si necesitas cambiar algún juego por estar defectuoso, tienes a tu disposición el Servicio de Atención al Cliente.

Teléfono:

(93) 731 06 18*

Horario: De lunes a viernes de 9.30 h. a 13.30 h. y de 15.30 h. a 18.00 h.
(En Canarias, de 8.30 h. a 12.30 h. y de 14.30 h. a 17.00 h.)

DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

Si por cualquier razón necesitas cambiar tu Disco de Arranque, simplemente tienes que rellenar el cupón y enviarlo a:

PROEINSA - Ref. PCGAMES
c/ Velázquez 10, 5º D - 28001 Madrid

y lo recibirás contrarreembolso de 350 ptas. en concepto de gastos de envío.



SOLICITUD DEL DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

DATOS PERSONALES

Apellidos ______________________________
Nombre ______________________________
Calle o Plaza ______________________________
Nº Piso ___ Pta. ___ Esc. ____ Código Postal ______________
Población ______________ Provincia ______________
Edad ____ Teléfono ________ Nº D.N.I. ______________

Válido sólo para territorio español.

FIRMA (imprescindible)



Una fantástica simulación que te introducirá en el mundo del Karate al más alto nivel.

Práctica, elección de combates.

16 boxeadores de diferentes nacionalidades y estilos, sin olvidar "KUMATE", la famosa lucha callejera, exclusivamente para los mejores.

¡Animaciones impresionantes, con increíble realismo!

BEST OF THE BEST es la más reciente y mejor versión del "PANZA KICK BOXING".









División SOFTWARE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID